
PlayStation
Forget me not
パレット

プロローグ

生物にとって、記憶はなぜ必要なのだろうか？

生物学において記憶とは「将来起こると予想される事象に対して、行動の指標となるべく記憶された判断材料である」と、定義されている。つまり端的に言えば「いつか役に立つから捨てずにとって置いた物」である。しかし一方で生物は記憶を削除する。覚えていることより忘れたことの方が多いのが普通である。物置にも収納する限度がある、ということだろう。それでは削除された記憶はどこへ行ってしまうのだろうか？大切な記憶だ。まさかゴミにだしてしまったなんてことはないだろう。

余談だが、私の友人は物置いっぱいにガラクタを捨てられずにしまっている。彼は物置に入りきらなくなったガラクタを、カミさんに内緒でこっそり別な場所に隠したらしい。捨てろと言われても、彼にとっては大切な宝だ。彼は巧妙にそのガラクタを幾つかの場所に隠したそうだ。

記憶も同じく、忘れてしまったと思っても、何処かに必ず存在しているのである。自らも気づかないほど巧妙に、密やかにそれは心の何処かに隠れているのである。息を殺し身をかがめ、それは待っているのである。
「いつか役に立つ」その日を。

そしてそれはほんの些細なきっかけでその姿をあらわす。そのきっかけとは何であるか、それはまた来週のこの紙面で語ることにしよう。

―シアノス・B・シアン

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オン状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック | アナログコントローラ 対応（振動のみ）

SLPS 25141

このたびは「Forget me not －パレット－」をご購入いただき、
誠にありがとうございます。ゲームを始める前に、この解説書を
ご一読いただけると、より一層ゲームをお楽しみいただけます。

目　次

コントローラの使い方

アナログコントローラ



コントローラ



※そのほかのボタンは使用しません。
※コントローラも操作方法は同じです。
※振動機能のオン／オフは、タイトル画面で行ないます。
振動機能のオン／オフに関わらず、LEDは点灯いたしません。

方向キー	キャラクター／カーソルの移動
○ボタン	項目の決定、文章を送る
□ボタン	全体マップの表示／消去
×ボタン	項目のキャンセル、キャラクターの移動速度アップ
STARTボタン △ボタン	システムメニューの表示

ゲームの始め方

“プレイステーション”本体に、本ゲームのディスクをセットし、“プレイステーション”本体の電源を入れると、オープニングムービー、タイトル画面、プロローグが順に表示されます。オープニングムービーと、プロローグは、STARTボタンを押すとスキップすることができます。



NEW GAME

ゲームを新しく始めます。

CONTINUE

前回セーブしたところから、ゲームを再開します。セーブは10箇所まで出来ます。CONTINUEを選択すると、セーブファイルの一覧が表示されるので、方向キーで選択し、○ボタンで決定してください。

VIBRATIONのON/OFF

振動機能のオン／オフを設定します。お使いのコントローラが、アナログコントローラ（DUALSHOCK）の場合、ゲームの演出にあわせて、コントローラが振動します。

2人の主人公

――少女の精神に封印された"記憶の断片"を取り戻せ――

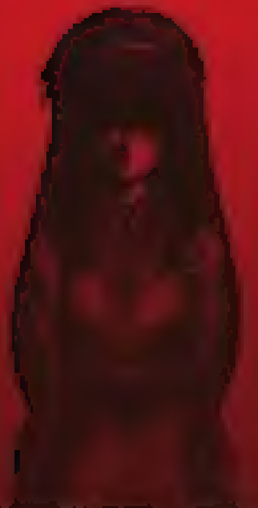
シアノス・B・シアンは、実力のある精神科医。ある風の強い夜、シアンは1人の女性の訪問を受け、『B.D』と呼ばれる少女の失われた記憶を取り戻すように依頼されます。1度は断るシアン。しかしその女性はドア越しに銃を付きつけ、強要するのでした。

「あたしたちには時間がない！」



シアノス・B・シアン

精神科医。本業の傍ら、地元の新聞にコラムの執筆なども行なっている。ある夜、銃をもった女性の訪問をうけ、無理やり少女のカウンセリングを引きうけることに。



B.D

B.Dと呼ばれる謎の少女。事故にあい、記憶と視力を無くしている。B.Dとはイニシャルなどではなく、なにかを意味する言葉らしいのだが……。ゲーム開始直後は、名前や生い立ちだけではなく自分の姿すら覚えていず。ただ「覚えているのは赤い色だけ」と繰り返す。

突然、深夜の事務所に鳴り響く電話のベル。受話器の向こうからは少女のか細い、そして不安げな声が聞こえてきます。「赤い……赤い色しか思い出せないんです」。シアンは決意し、受話器越しに語りかけます。「強くイメージするんだ」、と。

このゲームは、少女の記憶に隠された真実を探求するゲームです。プレイヤーは2人の主人公、シアンとB.Dを操作し、B.Dが自ら封印した記憶の迷路を探索することになります。バラバラに散らばった彼女の記憶と、心の奥深くに封印された"記憶の断片"、記憶と記憶を結ぶ糸を辿り、すべての記憶を取り戻したとき……あなたは真実の目撃者になります。

ゲームシステム

○シアンの部屋とB.Dの精神世界

このゲームは、シアンのいる部屋と、B.Dの精神世界とを行ったり来たりすることで進行していきます。シアンはドアの向こうに銃を持った女性がいるため、外に出ることはできません。B.Dとの会話は電話を通じて行ないます。

ゲームのほとんどは、B.Dの精神世界のなかで進行します。画面の右側にあるのは、B.Dの精神ゲージ。記憶と記憶を結ぶ糸を渡るときと、通路を塞ぐ精神障壁を破壊するときに1つずつ消費されます。精神ゲージがゼロになると、B.Dは倒れ、画面はシアンの部屋に戻ってしまいます。

シアンの部屋から、再びB.Dの精神世界に戻るには、シアンの部屋の電話をチェックしてください。また、シアンの部屋に戻ったとき、シアンの部屋の微妙な変化にも注意する必要があります。



○白い枠と記憶の断片（１）

B.Dの精神世界のなかには、あちこちに白い枠が表示されています。これはB.Dが忘れてしまった記憶のかけらです。チェックすることで白枠が確定され、実像が現われます。このなかで、とくに重要な記憶のかけらを"記憶の断片"と呼びます。記憶の断片を入手することで、B.Dの精神ゲージが１つずつ増えていき、より深い記憶を探索することが出来るようになります。

精神ゲージ

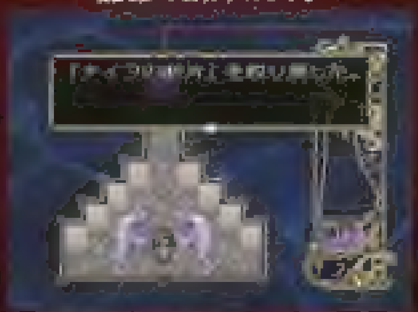


白枠のある場所



白い枠に触れながら○ボタンを押すと、白枠が確定され実像が現われます。

記憶の断片の入手



重要な記憶を入手すると、B.Dの精神ゲージが１つずつ増えていきます。

○白い枠と記憶の断片（2）

マップ中、特定の物をチェックすることで、B.Dの精神世界が、移動モードから探索モードに切り替わることがあります。このときは、モードが切り替わるきっかけになった物を、再びチェックすることで、移動モードに戻ることができます。探索モードでは、他の部屋に移動することができません。



白枠をチェックしたとき、拒絶音とともに、白枠が確定されないものは、まだ思い出せない記憶です。これは、記憶の断片を入手することや、別の場所にある白枠を確定させることで、いつかは見ることができるようになります。



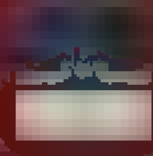


[illegible]

[illegible]







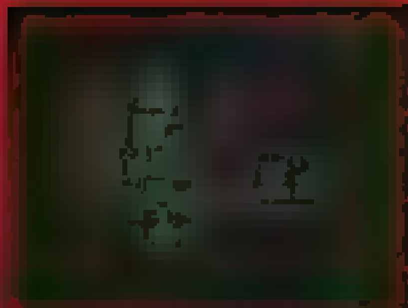
R.Dの精神ゲージは、時折出現する光の束のなかで回復することができます。精神ゲージが足りないときは[illegible]の回復の光を利用することで、さらに深い記憶に進むことができるでしょう。[illegible]には精神障壁をうまく利用し、わざと精神ゲージを消費させ、回復の光を出現させることも必要になります。

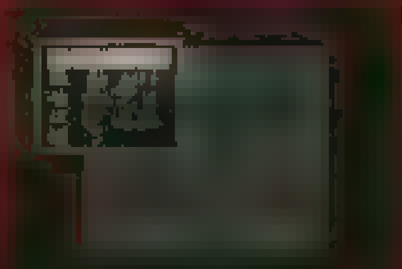


回復の光

[illegible]

[illegible] 精神世界の探索を続けるのに欠かせない [illegible] 同時に作成されていきます。[illegible] 赤く表示されている部屋は [illegible] 存在する部屋、黄色で表示されている部屋はB.Dが時間を [illegible] 離れてしまった部屋です。また、ゲーム中にSTARTボタンを押すとシステムメニューが開き、入手した記憶の断片の確認、ゲームデータのセーブ／ロード、振動機能のオン／オフの設定が行なえます。





記憶の断片	入手した記憶の断片についてのメモを見ることができます。B.Dの精神世界では見ることができません。
振動 ON／OFF	振動のオン／オフを切り換えます。
セーブ	メモリーカード差込口1のメモリーカードにゲームデータを保存します。
ロード	メモリーカード差込口1のメモリーカードからゲームデータを読み込みます。
終了	ゲームを終了し、タイトル画面に戻ります。

[illegible]

[illegible]記憶の断[illegible]

R.Dの精神世界に散りばめられた記憶の断[illegible]す。その中でも特に重要なのが記憶の断片です。記憶の断片をすべて入手すれば[illegible]を導入することになります。[illegible]それだけではなく、記憶の断片を入手して[illegible]少しずつ明らかになっていくR.Dの過去[illegible]に隠された真実を読み解いていくこともこのゲームの楽しみのひとつです。あなたも[illegible]と一緒に本当の真実の向こう側にある物語を見つけてください。

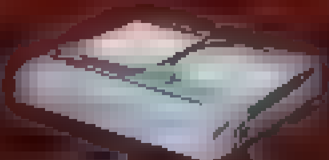
入手できる記憶の断片



[illegible]をつけていなかった。



[illegible]ことがある本。この[illegible]



[illegible]のだろう？ R.Dとの関係は？

あなたは真実にたどりつくことができるでしょうか……

本書では『Forget me not -パレット-』を[illegible]お楽しみください。

…受賞した作品…

…作…

…の製作者である西岡好幸は、本作にも製作…として制作に参加しています。今回の商品化にあたり、原作の持つインパクトはそのままに、…を刷新。…の追加なども行ない、グレードアップを図りました。

第4回アスキーエンタテインメントソフトウェアコンテストグランプリ受賞
パレット
作者：西岡好幸



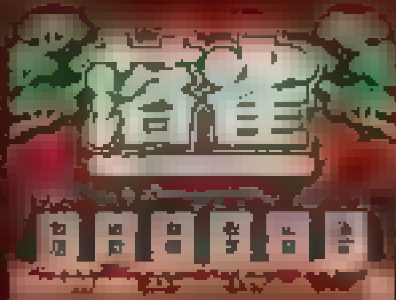
[illegible]…エンターブレインゲームコンテスト公式ホームページにて入手可能…[illegible]





[illegible]作品の[illegible]作品が商品化されて[illegible]。本作は商品化第2弾[illegible]アマチュアが作成したオリジナル[illegible]を対象に[illegible]、新時代を担うクリエイターと作品の発掘を目的としています。現在も[illegible]コンテストと名称を変更して開催中。[illegible]の[illegible]。応募された作品のなかで、商品化に耐えうる作品は[illegible]商品化を目指します。あなたも挑戦してみませんか。

第3回アスキーエンタテインメントソフトウェアコンテスト
オリジナルプログラム部門[illegible]賞
[illegible] 雀
作者：佐野直紀



プレイステーション用
THE麻雀落ちゲー[illegible]
[illegible]円
Windows95/98/Me/2000/XP
麻雀バージョン1.2
[illegible]2000円[illegible]

詳しくはこちら

【募集作品】

エンターブレインゲームコンテストでは、制作ツール・環境を問わず、未発表であり、応募者自身が制作したオリジナルのデジタル作品を募集します。応募された作品は作品の内容によって以下の3部門に振り分けられます。エンタテインメント性に富み、斬新な作品をお待ちしております。

□オリジナルプログラム作品部門
□ゲームコンストラクション作品部門
□音楽作品部門

【賞と賞金】

○グランプリ	1000万円	1作品
○各部門最優秀賞	100万円	各部門1作品
○入　賞	50万円	各部門数作品
○佳　作	10万円	各部門数作品

※該当作なしの場合もあります。
※賞金とも法律で定められた額が引かれます。

【スケジュール（予定）】

○2001年5月1日～6月30日	作品募集期間
※締切は2001年6月30日消印有効	
○2001年8月1日～10月31日	第一次審査期間
○2001年11月1日～12月末	第二次審査期間
○2002年1月	最終作品審査
○2002年2月	授賞式
○2002年3月	結果発表

【応募方法に関して】

作品を応募するには、専用の応募書類を入手する必要があります。応募書類の入手方法は下記の宛先まで、90円切手を貼り返信先の住所を書いた封筒を同封した封書でご請求ください。[illegible]に不備がある場合（切手を貼っていない、返信先の住所が書いていないなど）、応募書類をお送りすることができませんのでご注意ください。応募書類入手後は、その内容をよくご覧になった上、書類に記載された応募方法にしたがってご応募ください。

応募書類請求期間：2001年5月31日まで

応募書類請求先：〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　みかみビル
株式会社エンターブレイン　ゲームコンテスト事務局　応募書類係

●エンターブレインユーザーサポート窓口のご案内

本製品に関するお問い合わせはこちら

エンターブレイン ユーザーサポート窓口

電話 03（5433）7139

祝祭日を除く月曜日から金曜日の午前11時から午後5時まで

ゲームの攻略に関してのご質問にはお答えできません。
あしからずご了承ください。

声の出演

B．D
神田 理江

シアン
安井 邦彦

黒い帽子の男
宗矢 樹頼

赤いシルエットの女
山口 由里子

原作
『パレット』
西田好孝

エグゼクティブ
プロデューサー
浜村 弘一

プロデューサー
杉内 賢次

ディレクター
大貫 勝弘
阪井 邦成

プログラム
中島 智弘

グラフィック
伊藤 亜希子
小峰 正弘
阪井 邦成
樋口 由美子
戸 俊衛

オープニングムービー
中野 達也

サウンド監修
佐藤 哲也

音源・サウンド
吉野 裕貴

パッケージイラスト
藤田 新造

タイトルロゴデザイン
山本 学

宣伝
岩井 夕子

営業
小園 孝広
有馬 興
野口 正樹

デバッグ
ポールトゥウィン株式会社

開発協力
西田 好孝
安住 博明
東島 晶浩
中野 めぐみ
若林 守
大嶋 広昭

開発
株式会社サクセス

制作
株式会社エンターブレイン

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（△）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

